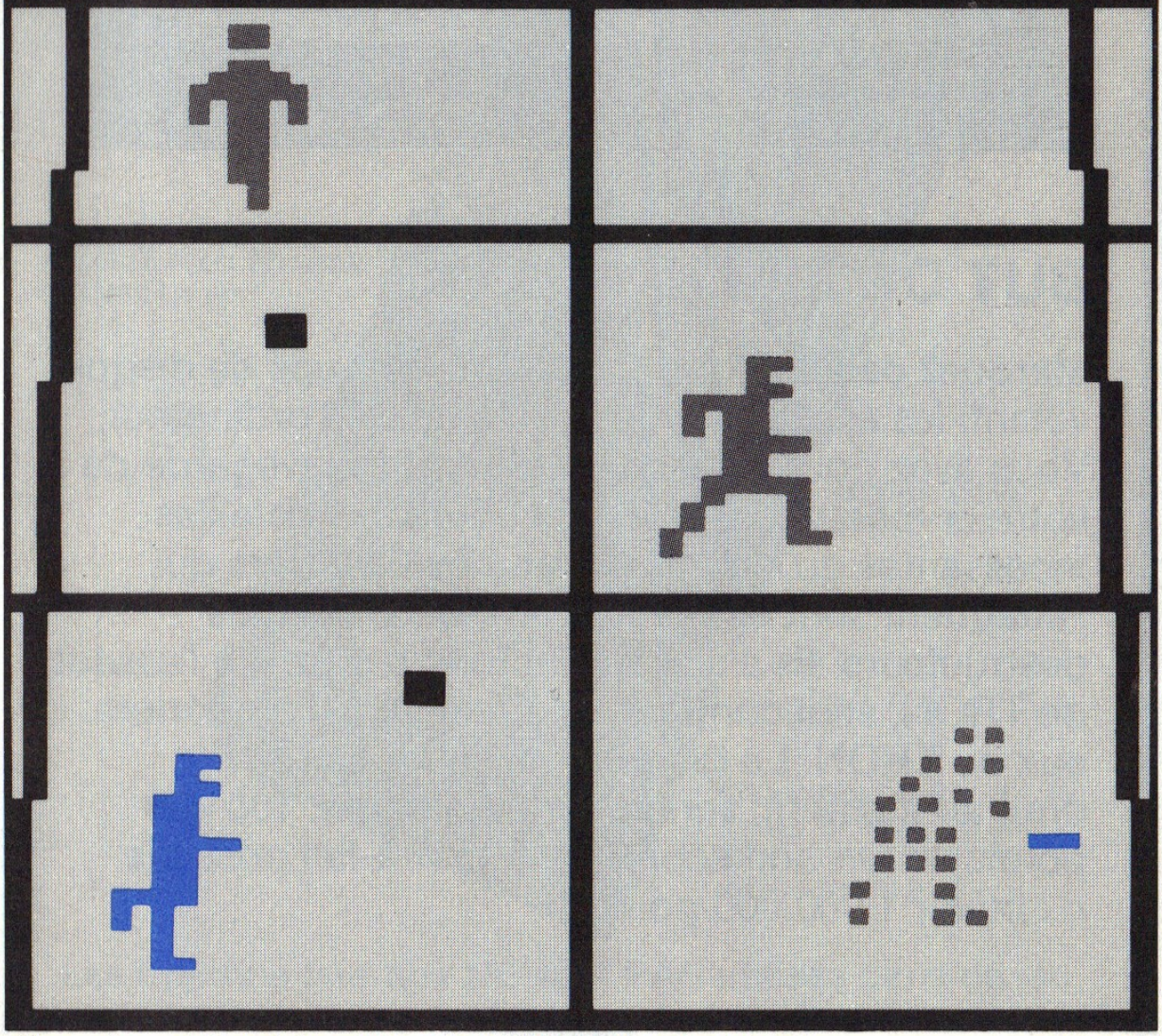
MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® Intelligent Television

INSTRUCTIONS DU JEU
(POUR 1 JOUEUR)

TRON DEADLY DISCS*

POUR TELEVISEURS-COULEUR SEULEMENT



Illustrations: © Mattel, Inc. 1982. © 1982 Walt Disney Productions.

5391-0111

PRINTED IN HONG KONG. All Rights Reserved.

---

*TRON DEADLY DISCS is a trademark of and used under license from Walt Disney Productions.

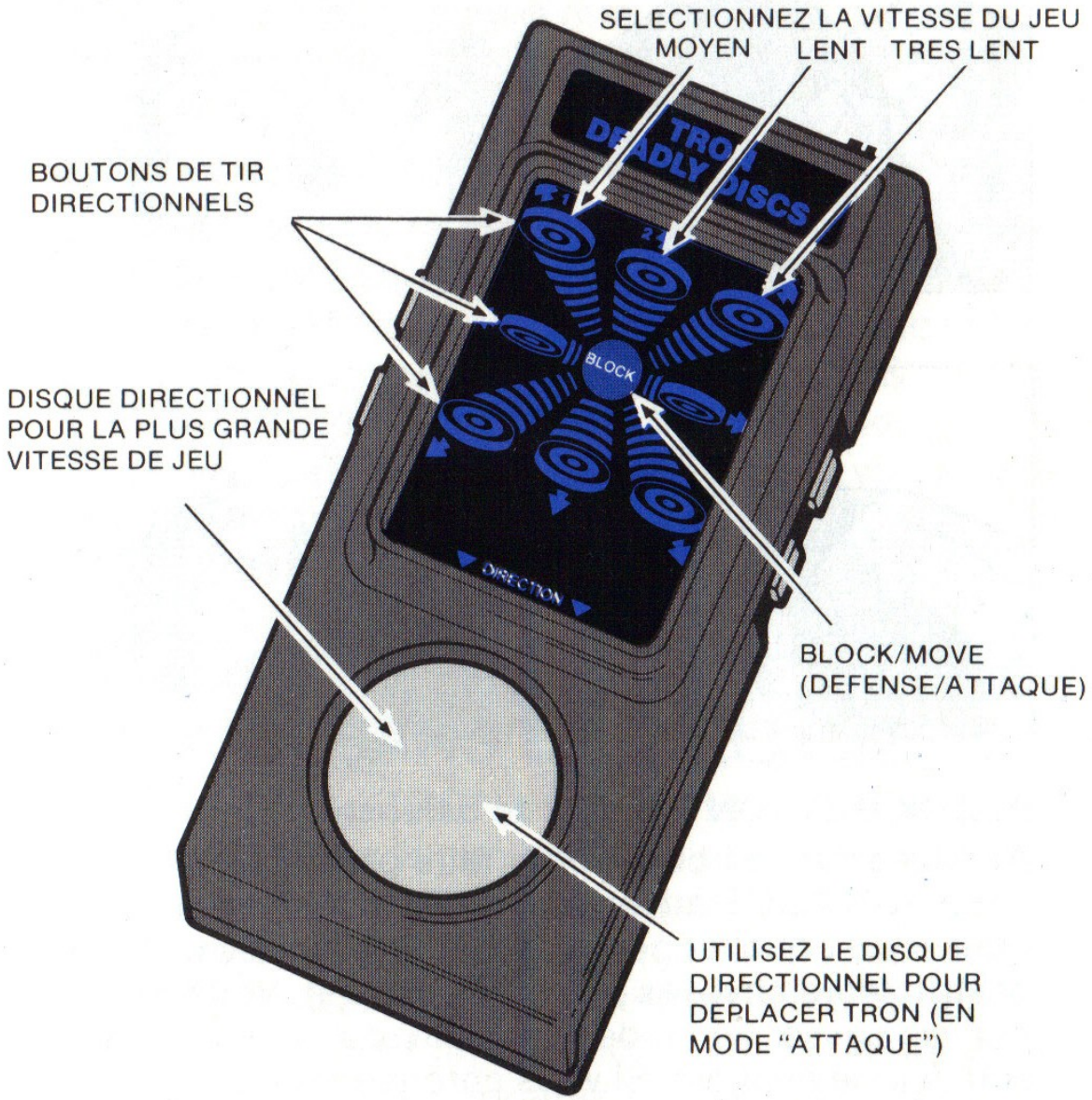
BUT DU JEU

Marquez des points en éliminant, à coups de disque volant, les assaillants que vous envoie l'ordinateur. Vous avez pour mission d'assurer la sauvegarde de votre combattant, TRON, au cours des batailles incessantes qu'il aura à livrer. Les Guerriers qui l'attaquent sont également armés de disques destructeurs. Ils s'élanceront trois par trois à l'assaut de TRON, seul contre tous! C'est à qui l'emportera: eux ou TRON. La difficulté du jeu s'accroît dramatiquement, vers la fin de la partie. 100 000 points est un bon score. Il est tout-à-fait possible d'obtenir 1 000 000 points!

VOTRE APPAREIL DE COMMANDE

APPUYEZ SUR LE BOUTON RESET. LE TITRE DU JEU APPARAIT SUR L'ECRAN DE VOTRE TELEVISEUR

Glissez les fiches de jeu TRON DEADLY DISCS (LES DISQUES IMPLACABLES DE TRON) dans le cadre pratiqué à cet effet sur votre boîtier de commande manuel, de manière à ce qu'elles recouvrent les claviers. Insérez le jeu dans le logement de la cassette située sur votre Console Intellivision. (Pour le branchement des appareils, consulter le manuel d'utilisation.)

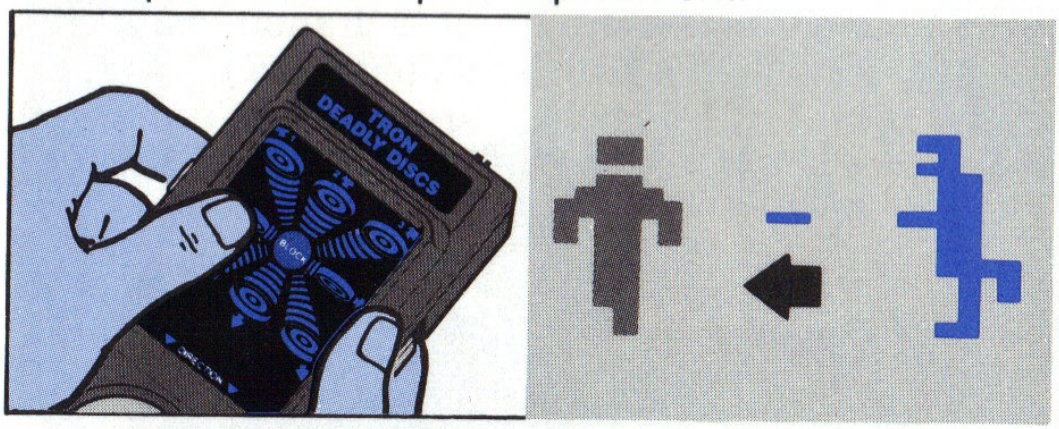


Les boutons latéraux NE sont PAS utilisés dans ce jeu.

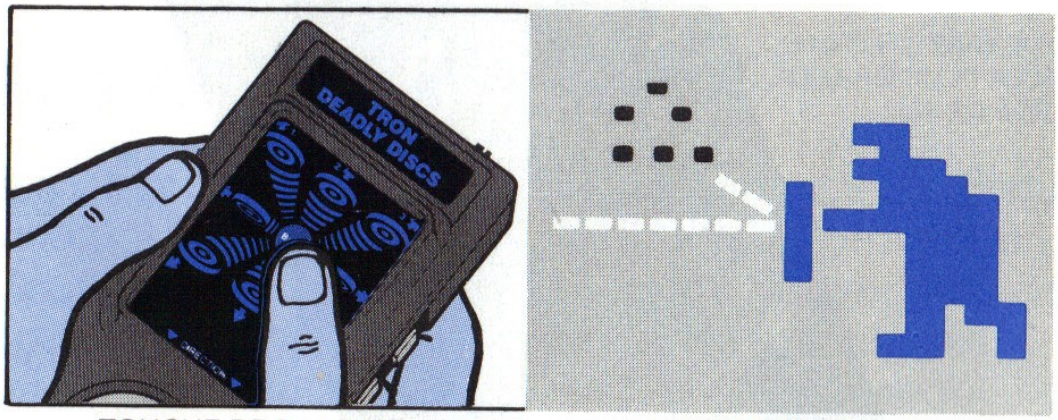
BOUTONS DE TIR:

Appuyez sur le bouton pour lancer le disque dans une direction déterminée (en haut et à droite, en bas et à gauche, etc.) Suivez les flèches de la fiche de jeu placée sur votre boîtier de commande.

Si le disque continue son vol après avoir manqué sa cible, enfoncez à nouveau un des BOUTONS DE TIR. Le disque reviendra plus rapidement!



ATTAQUE



TOUCHE DE DEFENSE

DEFENSE

BLOCK BUTTON (bouton de défense):

Appuyez sur ce bouton pour faire passer TRON du mode ATTAQUE au mode DEFENSE (qui consiste à utiliser un bouclier pour parer les coups des disques destructeurs envoyés par les Guerriers). Vous ne pouvez passer au mode DEFENSE que lorsque TRON a son disque en main. Si vous enfoncez la touche BLOCK, lorsque le disque est en plein vol, TRON évitera les disques des Guerriers en s'accroupissant.

SELECTIONNEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTE

Appuyez sur le DISQUE DIRECTIONNEL ou sur l'un des boutons de votre appareil de commande, A L'EXCEPTION des touches 1, 2, ou 3, pour jouer automatiquement le même jeu à la vitesse LA PLUS RAPIDE!

Enfoncez la touche **1** sur votre appareil pour sélectionner un jeu MOYEN.

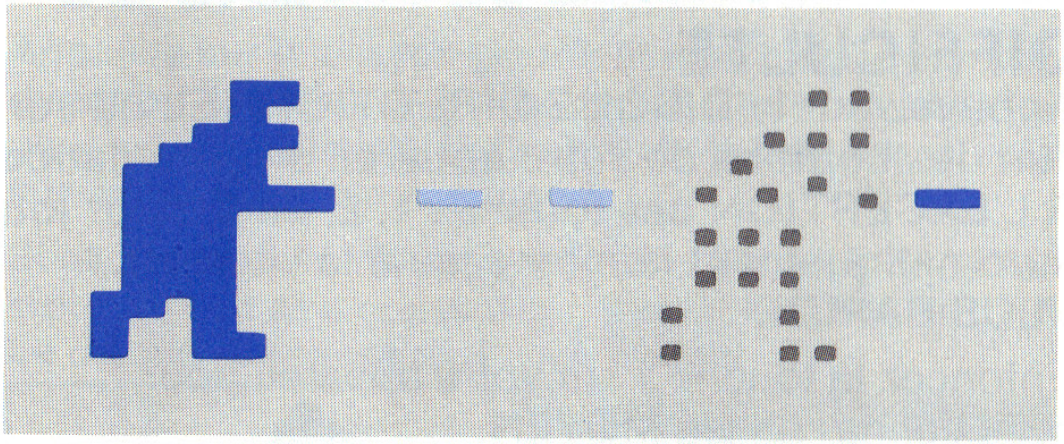
Enfoncez la touche **2** sur votre appareil pour sélectionner un jeu LENT.

Enfoncez la touche **3** sur votre appareil pour sélectionner un jeu TRES LENT (pour débutants).

REMARQUE: La vitesse que vous avez sélectionnée reste la même pendant tout le jeu. Mais plus vous marquez de points, plus le jeu est rendu difficile par d'autres facteurs que la vitesse. (Les CHEFS GUERRIERS, les GUERRIERS VIOLETS, les GUERRIERS BOULEDOGUES, etc., que vous aurez à combattre seront plus forts et plus difficiles à éliminer. Voir page 8 le chapitre intitulé "LES GUERRIERS.")

COMMENT ETRE FRAPPE PAR DES DISQUES SANS ETRE ELIMINE

Au début du jeu, TRON peut être frappé 3 fois par les disques d'une vague de 3 Guerriers, sans être éliminé. Les Guerriers éliminés par un disque de TRON reviennent en place toutes les dix secondes, sauf si toute la série des 3 Guerriers a été mise hors-combat et disparaît de la grille. Quand une nouvelle série de 3 assaillants apparaît, TRON peut être frappé de nouveau au moins 3 fois sans être éliminé!



De plus, TRON, les BOULEDOGUES et les GARDES se remettent des coups reçus en fonction du temps. Ils se remettent de chaque nouveau coup reçu toutes les quatre secondes, jusqu'à ce que le nombre maximum de coups soit atteint ou jusqu'à ce que l'un de ces combattants soit éliminé.

EN OUTRE, plus vous marquez de points, plus la résistance de TRON s'accroît.

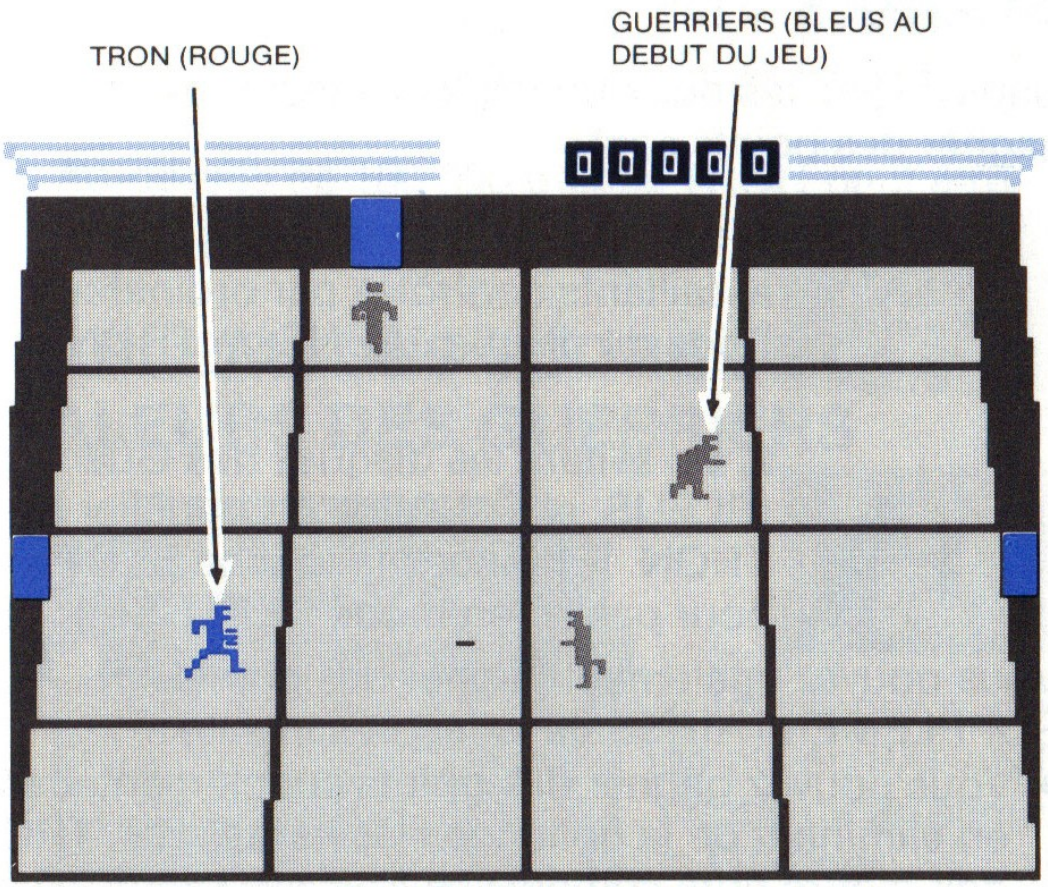
- Au-dessus de 20.000 points, TRON peut être frappé 4 fois sans être éliminé.
- Au-dessus de 100.000 points, TRON peut être frappé 5 fois sans être éliminé. (Voir page 6 le chapitre intitulé "SCORE.")

REMARQUE: Un coup porté à un combattant (que ce soit TRON ou n'importe lequel de ses assaillants) le RALENTIT.

LE JEU

POUR COMMENCER UNE PARTIE...

- Enfoncez la touche RESET; le titre du jeu apparaît sur votre écran de télévision.
- Appuyez sur le DISQUE DIRECTIONNEL ou sur l'un des BOUTONS... L'ACTION COMMENCE!



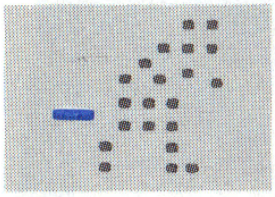
- Appuyez sur le DISQUE DIRECTIONNEL pour déplacer TRON et éviter les coups. Appuyez sur les bords du disque directionnel pour le déplacer vers la droite ou vers la gauche.

- Appuyez sur les boutons de votre boîtier de commande (suivant la direction des flèches). LANCEZ vos disques, mettez les Guerriers hors combat! Le disque de TRON est JAUNE.

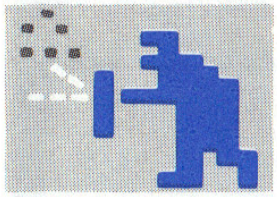
- Enfoncez le bouton BLOCK pour éviter les disques des Guerriers. (Enfoncez BLOCK à nouveau pour que TRON repasse à l'attaque.) Vous gagnez autant de points en évitant un disque qu'en éliminant un guerrier. Les disques des Guerriers sont généralement BLEUS. (Voir page 8, le chapitre intitulé "LES GUERRIERS").

SCORES

Dans ce jeu, les deux principales méthodes pour gagner des points sont:



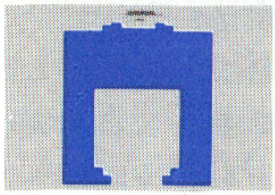
1. En éliminant (de-rezzing) les assaillants contrôlés par ordinateur, à l'aide du disque JAUNE de TRON.



2. En évitant les disques des Guerriers (BLEUS, etc.) à l'aide du bouclier de TRON. (Enfoncez la touche BLOCK pour passer en mode DEFENSE.)

Vous pouvez également gagner des points SUPPLEMENTAIRES de la façon suivante :

- Vous pouvez gagner des points supplémentaires en éliminant de la grille tous les assaillants. TRON doit mettre hors combat ses trois assaillants avant qu'ils n'aient le temps de reprendre leur place. Ces points supplémentaires correspondent à 5 FOIS la valeur d'un Guerrier. (Voir "Le Tableau des Scores et Valeurs des Guerriers").



Vous pouvez également gagner des points supplémentaires en éliminant l'éclaireur. (Voir page 10.) Ces points supplémentaires correspondent à 10 FOIS la valeur d'un Guerrier.

N'oubliez pas que, plus vous gagnez de points (20.000 et 100.000), plus la résistance de TRON s'accroît. Vous aurez plus de chance d'obtenir un meilleur score, puisque TRON aura plus de chance de sortir sain et sauf du combat.

- Au-dessus de 20 000 points, TRON peut être frappé 4 fois au lieu de 3, sans être éliminé.

- Au-dessus de 100 000 points, TRON peut être frappé 5 fois au lieu de 4, sans être éliminé.

TABLEAU DES SCORES ET VALEURS DES GUERRIERS

VOTRE TOTAL DE POINTS	VALEUR DES GUER-RIERS EN POINTS
0	50
1000	100
2000	150
3000	250
5000	300
7500	500
10000	750
15000	1000
20000	1250
25000	1500
30000	2000
40000	2500
50000	3500
75000	5000
100000	10000

Vous gagnez autant de points en PARANT les coups qu'en éliminant un Guerrier.

POINTS SUPPLEMENTAIRES: 5 fois la valeur d'un Guerrier, si vous éliminez tous les assaillants de la grille!

POINTS SUPPLEMENTAIRES: 10 fois la valeur d'un Guerrier, si vous éliminez l'éclaireur.

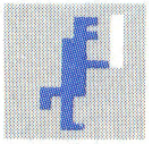
LES GUERRIERS CONTROLES PAR ORDINATEUR

Au tout début du jeu, au-dessous de 5000 points, les GUERRIERS sont lents et peu précis lorsqu'ils lancent leurs disques BLEUS contre TRON. Au-dessus de 5000 points, les Guerriers visent mieux et sont plus difficiles à toucher.

Les Guerriers BLEUS PALES sont des hommes de troupe. Un seul coup suffit à les éliminer.

Les Guerriers VIOLETS sont de Guerriers BOULEDOGUES. Il faut les frapper 2 fois pour les éliminer. Ils sont, eux aussi, assez lents et peu précis dans leur tir.

Les Guerriers BLEUS FONCE sont des CHEFS Guerriers. Un seul coup les élimine. Mais, s'il y a un CHEF sur la grille, tous les Guerriers (y compris le Chef) réagissent plus rapidement et visent plus droit! Les CHEFS peuvent aussi être armés de disques spéciaux plus dangereux. Attendez-vous à être attaqué par un CHEF si votre score dépasse 10.000 points.

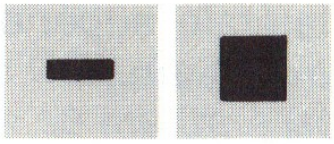


Les Guerriers ORANGES sont des GARDES. Au-dessus d'un million de points, l'ordinateur change de tactique! Au lieu d'essayer d'éliminer TRON à coups de disque, les gardes ORANGES passent à l'action. Il faut frapper un garde 4 fois pour l'éliminer! Les gardes ORANGES portent un bâton paralysateur blanc. Si TRON est touché par un bâton blanc, il est capturé et LA PARTIE EST TERMINEE!

DES DISQUES DE TOUTES LES COULEURS!

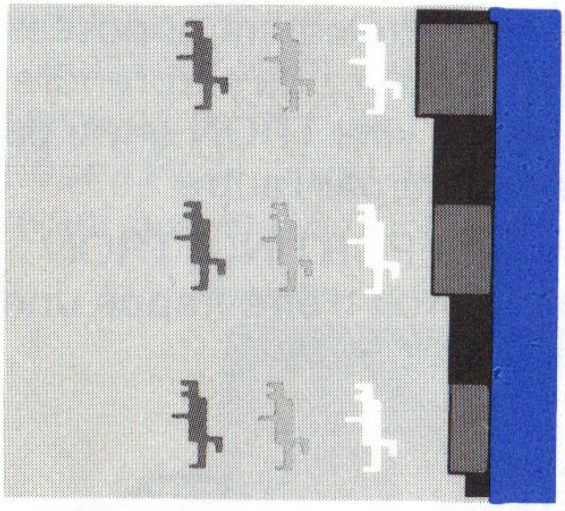
Le disque de TRON est JAUNE. Les disques des Guerriers sont généralement BLEUS. Les disques MARRONS font DEUX FOIS PLUS DE DEGATS. Chaque coup porté à TRON par ces disques compte pour 2. Les disques BLANCS sont équipés de TETE CHERCHEUSE. Ils ne comptent que pour 1 seul coup, mais poursuivent TRON comme des missiles guidés, à moins qu'il ne soit en mode DEFENSE ou qu'un disque BLANC frappe le bord de la grille.

AUCUN disque n'est mortel sur sa trajectoire de retour. Ce sont les disques volants FINS qui sont alors dangereux!



MORTEL INOFFENSIF

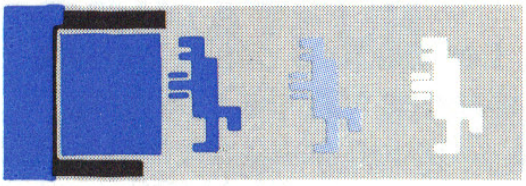
LES PORTES: OUVERTES, FERMEES, OUVERTES ET BLOQUEES



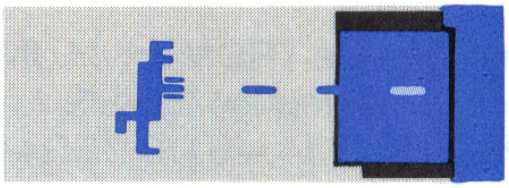
LES PORTES S'OUVRENT à chaque nouvelle arrivée de Guerriers dans la bataille contre TRON.

LES PORTES SE FERMENT AUTOMATIQUEMENT CHAQUE FOIS que des Guerriers sont remplacés par une nouvelle série de Guerriers.

Une porte ouverte peut être bloquée de 2 façons:

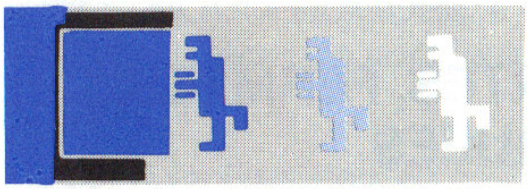


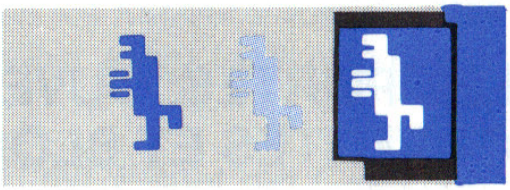
1. En faisant aller TRON au centre de la porte ouverte. (Porte latérale, supérieure ou inférieure.)



2. En frappant le CENTRE d'une porte avec l'un des disques de TRON.

TELEPORTING!





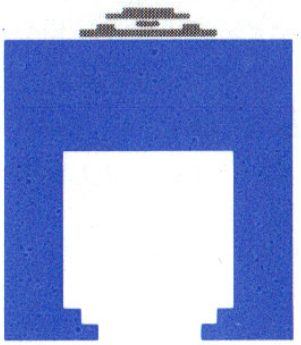
Lorsque deux PORTES diamétralement opposées sont ouvertes et bloquées, essayez de surprendre vos assaillants en sortant très vite! TRON entre par l'une des deux portes et sortira par l'autre.

- Si vous réussissez un TELEPORTING, TRON gagne automatiquement le droit d'être frappé une fois de plus sans être éliminé.

L'ECLAIREUR

Voici maintenant de BONNES et de MAUVAISES nouvelles!

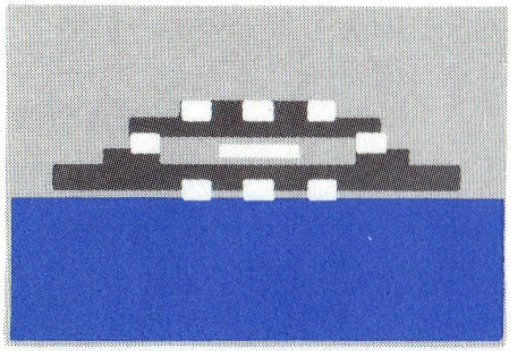
Les BONNES nouvelles: Eliminez l'éclaireur et vous gagnerez UN GRAND NOMBRE DE POINTS SUPPLEMENTAIRES! (10 fois la valeur d'un Guerrier!).



Et maintenant, les mauvaises nouvelles! Si TRON frappe l'éclaireur, la PARTIE EST TERMINEE! De plus...

L'éclaireur est difficile à éliminer!

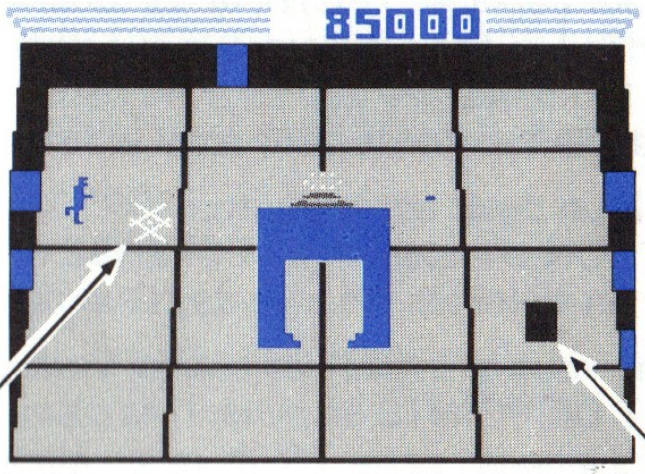
La SEULE manière d'éliminer l'éclaireur et de gagner des points supplémentaires est de la frapper dans l'œil à l'aide du disque de TRON. L'OEIL de l'éclaireur EST BLANC. Vous devez le frapper droit dans l'œil, de côté ou de haut. Tout autre coup est nul.



VISEZ DANS LE MILLE! VISEZ DANS L'OEIL BLANC!

Frappez l'OEIL BLANC et l'éclaireur se mettra à jeter des étincelles, s'arrêtera et s'évanouira.

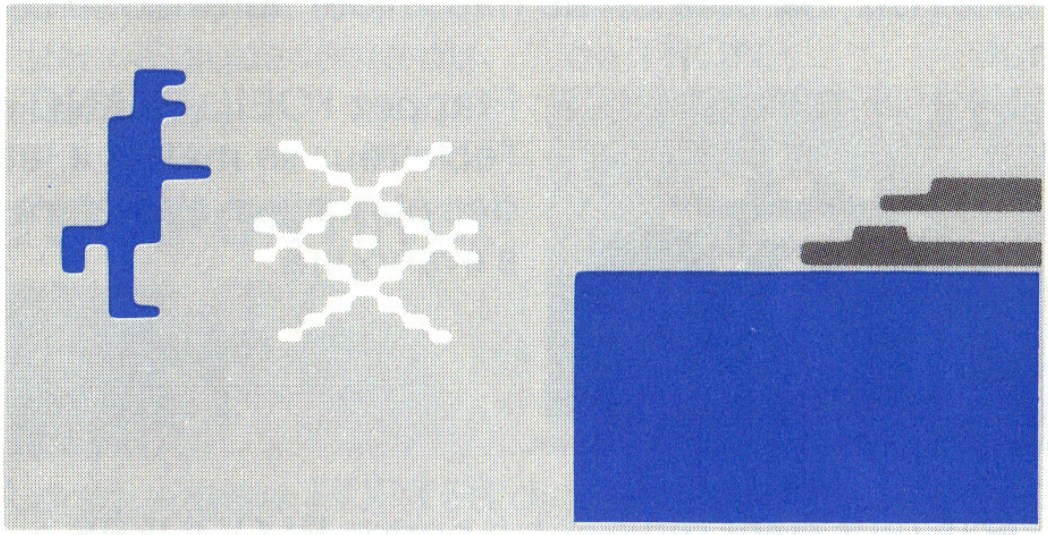
L'éclaireur vient réparer les portes BLOQUEES à l'aide d'un RAYON NOIR. Ce rayon est inoffensif pour TRON. L'œil de l'éclaireur devient BLANC juste avant que le RAYON NOIR apparaisse!



SONDE PARALYSANTE

RAYON NOIR

Dès qu'il s'arrête, l'éclaireur lance une Sonde Paralysante. Cette sonde se met à la recherche de TRON. Si elle touche TRON, elle le paralyse. TRON ne pourra se remettre à bouger que lorsque l'éclaireur aura fini de débloquer les portes ouvertes. Une fois les réparations terminées, l'éclaireur et la sonde disparaîtront et TRON retrouvera sa liberté.



CONSEILS POUR VOUS AIDER A GAGNER!

- Servez-vous de vos DEUX boîtiers de commande manuels. Utilisez votre DISQUE DE CONTROLE, d'une main (pour déplacer TRON), et les touches directionnelles de tir de l'autre (pour lancer le disque de TRON!) N'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser qu'une seule touche de contrôle à la fois!
- GARDEZ un doigt sur le bouton SWITCH. Soyez prêt à placer TRON en position de DEFENSE, à lui faire attraper ou éviter les disques des Guerriers.
- Entraînez-vous à PARER les coups! Vous gagnez AUTANT DE POINTS en évitant les disques des Guerriers lancés contre TRON qu'en éliminant les Guerriers! (Voir page 6, le chapitre intitulé "SCORES").

- Gardez toujours une porte OUVERTE derrière vous, en cas d'urgence. Il devient utile d'avoir une sortie de secours, surtout vers la fin de la partie, quand vous avez à repousser l'attaque des Guerriers BOULEDOGUES ou des CHEFS Guerriers.

- ATTENTION l'éclaireur! S'il touche TRON, LA PARTIE EST FINIE. Attendez-vous à voir l'éclaireur arriver après avoir effectué un "téléporting" (Voir page 10) ou après avoir éliminé de la grille tous les Guerriers!

- L'éclaireur se défend à l'aide de la sonde paralysante. Vous n'avez guère le temps de viser pour lancer votre disque!

- GARDEZ TRON EN MOUVEMENT tout au long du jeu. TRON ne se déplace pas de lui-même. Gardez une issue de secours libre. Ne laissez pas TRON se faire prendre au piège dans un coin de la grille!

POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE...

Appuyez sur le bouton RESET. Faites réapparaître le Titre du Jeu sur votre écran de télévision, puis sélectionnez le niveau de difficulté et recommencez à jouer.

Mattel France S.A.
10 bis, rue des Oliviers
Orly, Senia 333
94537 Rungis Cedex
France